

Nummer  
8

VINDUE, SPEJL, SKÆRM  
TRANSPARENSMETAFORIK I 'NYE MEDIER'

Af Lars Kiel Bertelsen

*Center for Digital Æstetik-forskning*

Digital

# SKRIFTSERIE

## Center for Digital Æstetik-forskning

Nr. 8 – 2005

Lars Kiel Bertelsen

*Vindue, spejl, skærm – transparensmetaforik i 'nye medier'*

Dette arbejdsrapport er en omarbejdet og redigeret version af et foredrag fra Forskningsprojektet Interfacekulturens Æstetik D-dag seminar i april 2005 på institut for Æstetiske Fag, Aarhus Universitet. Denne dag fremlagde projektet sit hidtidige arbejde for et stort veloplagt publikum. Forskningsprojektet løber frem til 2007.

[www.interfacekultur.au.dk](http://www.interfacekultur.au.dk)

**Udgiver:** Center for Digital Æstetik-forskning  
IT-Parken Helsingforsgade 14, DK-8200 Århus N  
e-mail [info@digital-aestetik.dk](mailto:info@digital-aestetik.dk) • [www.digital-aestetik.dk](http://www.digital-aestetik.dk)

**Tryk:** Reprocenteret, Det Naturvidenskabelige Fakultet, Aarhus Universitet

Copyright © 2005 Center for Digital Æstetik-forskning og forfatteren.

ISBN 87-988440-9-1

De enkelte numre kan rekvireres ved henvendelse til Center for Digital Æstetik-forskning, så længe oplaget rækker. Skriftserien forlægger også i en elektronisk udgave, der kan hentes på centerets hjemmeside.

I serien er foreløbig udgivet følgende titler:

1. Kim Cascone: *Laptop Music – counterfeiting aura in the age of infinite reproduction.*
2. Pia Wirnfeldt: *Netkunsten og sidemetaforen - transparensforestillinger og kritiske kunstneriske potentialer.*
3. Anne Sophie Warberg Løssing: *Internettet som udstillingsramme.*
4. Søren Pold: *Genrer i digital kunst*
5. Morten Breinbjerg: *Emergens – om tilsykomstens æstetik*
6. Falk Heinrich: *Kunst som transiente kommunikationssystemer*
7. Lone Koefoed Hansen & Jacob Wamberg: *Interface eller interlace?*
8. Lars Kiel Bertelsen: *Vindue, spejl, skærm – transparensmetaforik i 'nye medier'*
9. Henrik Kaare Nielsen & Søren Pold: *Kulturkamp.com – mellem åbne værker og intellektuel ejendomsret*
10. Bodil Marie Thomsen: *Real-time interface – om tidslig simultanitet, rumlig transmission og haptiske billeder*

## VINDUE, SPEJL, SKÆRM

### TRANSPARENSMETAFORIK I 'NYE MEDIER'

Men skærmen er ikke et spejl, og hvor der var en vis magi ved at gå gennem spejlet, så er der intet som helst magisk ved at overskride skærmen. Under alle omstændigheder er det umuligt – der er ikke noget på den anden side af skærmen. Ingen dybde, bare en overflade. Intet skjult fjæs, bare et interface.

Jean Baudrillard

#### INTRODUKTION

I april 2004 frigav Philips sit nye produkt, MiraVision, et "innovativt spejl-tv, der kombinerer en 23 tommer widescreen LCD skærm med et fuldt funktionsdygtigt spejl." (se Figur 1). Spejlet kan også fungere som skærm for en almindelig PC. Polariseret glas tillader næsten 100 procent af lyset fra den underliggende LCD-skærm at trænge igennem den spejlende overflade. På den måde kan apparatet, eller hvad vi nu skal kalde sådan en ting, med et enkelt tryk på fjernbetjeningen ændre karakter fra et tv til et spejl, og eventuelle indbrudstyre "vil ikke ane hvad der gemmer sig af avanceret elektronik bag spejlet," som producenten skriver.



Figur 1: MiraVision, 2004

Ak ja, man må virkelig vride hjernen for at finde på stadig nye begrundelser for varekulturens nødvendighed!

MiraVision er et af de seneste skud på stammen af interfacebaserede forbrugsgoder, der lover brugeren helt nye lyksaligheder og oplevelsespotentialer. Eller er det? Gentager MiraVision i virkeligheden blot en efterhånden gammel tankefigur og fascinationsform? Er apparatet *i virkeligheden*, hvis man kan tillade sig denne vending, modelleret over Lewis Carrolls børneklassiker *Alice i Eventyrland* (hvor Alice går *Through the Looking Glass*) (se Figur 2); en kulturel pastiche iklædt LCD og polariseret glas for optimeret nydelse og komfort i den moderne husholdning? Jeg tror det, og jeg vil forsøge at efterspore denne tankefigur i en form for "fascinationsarkæologi" ved at foretage udgravninger i de historiske strata, der udgør moderniteten, og som blandt meget andet er karakteriseret ved den stadige fremkomst af dét, vi noget upræcist kalder "nye medier" (Gitelman & Pingree, 2003).



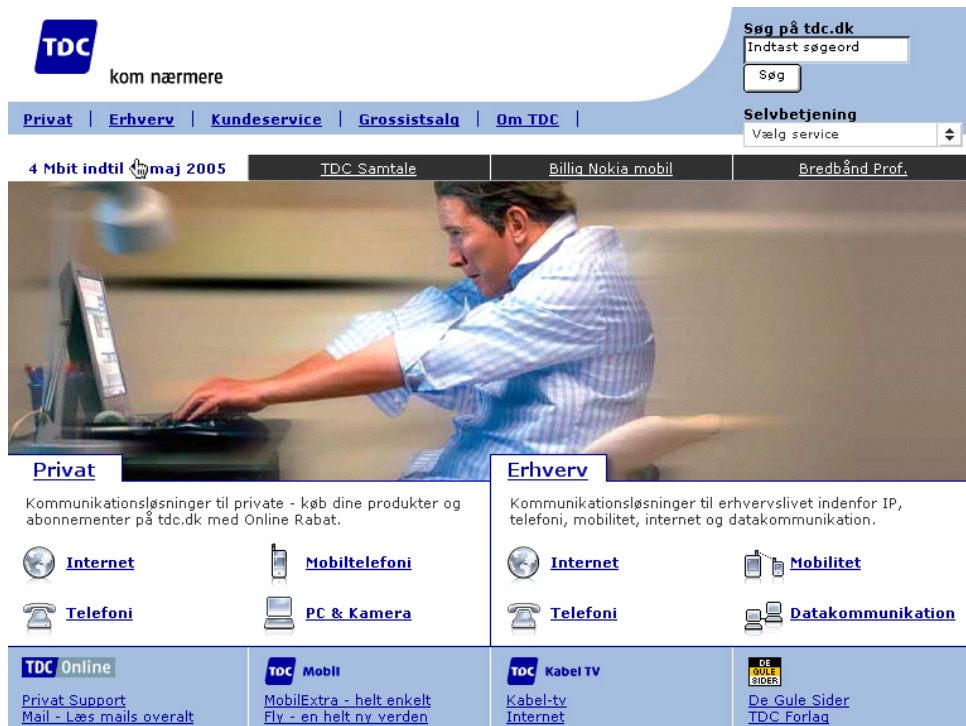
Figur 2: Illustration til Alice i Eventyrland, 1863

## POPULÆRKULTURELLE OVERSKRIDELSESFANTASIER

Det grafiske brugerinterface er i vidt omfang blevet markedsført med henvisning til en hidtil uset transparens, som om de forskellige 'nye medier', der benytter sig af interfacet som en væsentlig komponent, for første gang tillader brugeren at overskride repræsentationens logik og træde gennem spejlet. Specielt inden for den visuelle markedsføring af interfaceprodukter, men også i mere kunstneriske forståelser af interfacet, støder man hyppigt på den slags overskridelsesfantasier; ja faktisk vil jeg mene, at vi her har at gøre med en tankefigur der er så udbredt, at vi kan tale om en form for trope, ledemotiv eller moderne "ikonografi." TDCs aktuelle reklamekampagne for bredbånd er et oplagt eksempel: Her ser vi i dagbladsversionens helsidesreklamer kampagnens let tåbelige hovedperson, den fjollede, teknologisk bagudhaltende far, *set inde fra skærmens perspektiv*; som om der bag skærmen var "noget", der ser brugeren (hvad der jo i en vis forstand også er; vor færden på nettet overvåges intensivt i form af automatiseret *tracking* af de elektroniske spor, vi efterlader os, naturligvis med henblik på at kunne udnytte denne viden kommercielt). Grænsen mellem brugeren og repræsentationens rum visualiseres altså her som et vindue, der tillader en gensidig udveksling, mens grænsen i andre af kampagnens billedlige udtryk bliver blæst væk i en stormvind af informationer, der bogstaveligt talt giver den tåbelige hovedperson en ny frisure (se Figur 3 & Figur 4). Motivet kan genfindes i en lang række aktuelle reklamer for tv-apparater, mobiltelefoner, elektroniske lommekalendere osv., hvor fællestrækket er gennembrydningen af produktets fysiske interface, altså skærmen.



Figur 3: TDC-reklame, 2005



Figur 4: TDC-reklame, 2005

Motivet kan som sagt også genfindes i forskellige kunstneriske fremstillinger af den teknologisk medierede virkelighed. I første del af *Matrix*-trilogien fra 1999 ser vi således filmens hovedperson Neo blive 'uploadet', visualiseret som en mellemting mellem gennembrydning af og opløsning i et sølvspejl, der opløser sig i en form for flydende og gennemtrængelig tilstandsform (se Figur 5).



Figur 5: Fra filmen The Matrix, 1999

Scenen refererede intertekstuel bagud til Ridley Scotts herostratisk berømte 80'er tech-noir *Blade Runner* (1982), hvor hovedpersonen Deckard, spillet af Harrison Ford, ved hjælp af sin computer "går ind i" et udsnit af et fotografi, der spiller en væsentlig rolle i historiens plot, og altså overskrider repræsentationens logik, idet han *ser noget, som ikke er synligt*; han indtager et fokaliseringspunkt 'inde i' repræsentationen (se Figur 6). Det er præcis i dette øjeblik, Deckard siger den berømte replik "Okay, give me a hard copy here", der understreger samme pointe: Grænsen mellem virtualitet (software) og realitet (hard copy) skrider sammen, og Deckards maskine svarer ham ved at spytte det billede ud, der (måske!) giver Deckard svaret på hans og filmens store spørgsmål, nemlig om den kvinde, han har forelsket sig i, er menneske eller replikant. Lev Manovich har peget på det i sig selv interessante forhold, at det netop var Ridley Scott, der bare

to år efter *Blade Runner* skabte den første reklamekampagne for Apples nye, revolutionerende Macintosh-computer. Manovich ser en afgørende modsætning mellem filmens tågede, klaustrofobiske univers og Apples klare, overskuelige layout med tråde tilbage til bl.a. Bauhausskolens typografiske idealer. Jeg tror Manovich overbetoner forskellene og i mit perspektiv giver det god mening at netop *Blade Runners* instruktør medvirkede til lanceringen af Mac'en.



Figur 6: Fra filmen Blade Runner, 1982

Blade Runner refererede også bagud, nemlig til en lige så berømt film, Antonionis *Blow Up* (1966), hvis hovedperson, en gennemført usympatisk modefotograf, ved hjælp af sin tids 'interface', det analoge fotografi, forsøger at gøre det samme som Deckard, nemlig at komme ind i billedet for dér at afsløre sandheden om det mord, han uforvarende er kommet til at fotografere (se Figur 7). Men i modsætning til Deckard støder hovedpersonen i *Blow Up* bestandigt på repræsentationens grænse som en højst konkret, stoflig forhindring, som ikke lader sig overskride: I de stadig kraftigere forstørrelser, han laver af sit negativ for at se den afslørende detalje (heraf filmens titel), viser der sig nemlig intet andet end repræsentationens materielle



grundlag, nemlig negativets kornede emulsion, der danner grynede, grålige tågeslør, men intet motiv.



Figur 7: Fra filmen Blow Up, 1966

Man kunne derfor forledes til at læse de to film som udtryk for henholdsvis den analoge og den digitale billedkulturs “virkelighed”. Altså det analoge fotografis base i den fysiske virkelighed (i dobbelt forstand: som aftryk *af* den fysiske virkelighed og *i* et fysisk stof, emulsionen), over for det digitale fotografis uafhængighed af den materielle virkelighed (Deckards digitaliserede fotografi er ikke bare *high-res*, men tilsyneladende et billede *uden* opløsning; en virtualitet som kan gøres manifest). Imidlertid tror jeg det ville være en fejlslutning. Dels ville jeg kraftigt betvivle, at sandheden om den analoge og den digitale kulturs virkelighed skulle være så enkel, dels – og det er afgørende – ville man med sådan en læsning af de to film overse kontinuiteten mellem filmene (og i udvidet perspektiv: mellem den

analoge og den digitale kultur), altså det forhold, at de faktisk deler den centrale overskridelsesfantasi, om end den i det ene tilfælde er frustreret (*Blow Up*), mens den i det andet tilfælde synes realiseret (*Blade Runner*).

## 'GENNEMSIGTIGHED' OG 'FORTRÆNGNING' I NYE MEDIER

Blandt andre Paul Duguid har argumenteret for, at det, vi kalder 'nye medier' er karakteriseret ved sådanne overskridelses- eller transparensforestillinger. Han beskriver, hvordan to 'futurologiske troper' klæber til nye medier, nemlig idéen om *fortrængning* og *gennemsigtighed* ('supercession' og 'transparency') (Pingree & Gitelman, 2003, xiii). De to troper er intimt forbundne. 'Fortrængning' betegner den udbredte forestilling, at hvert nyt medium fortrænger eller ligefrem udraderer tidligere medier. 'Gennemsigtighed' betegner den lige så udbredte forestilling, at nye medier er 'mere realistiske' end tidligere medier (hvilket i tankefigurens interne logik er den 'naturlige' begrundelse for at nye medier fortrænger gamle).

Vi kender disse tankemønstre fra især kulturpessimistiske kritikere, der ved fremkomsten af nye medier nærmest per automatik opstiller apokalyptiske, kulturelle undergangsscener, men selv medieteoretiske notabiliteter som Marshall McLuhan giver ord til denne måde at beskrive medieudviklingen på, fx i bogen *Understanding Media* fra 1964.

To eksempler, som begge er omkring ti år gamle, kan bruges til at vise, hvordan disse forestillinger tager grundlæggende fejl: Fremkomsten af internettet ville, mente mange, betyde bogens død, og tilsvarende mente mange, at e-mailen ville overflødiggøre den gode, gamle telefonsamtale. Der findes naturligvis eksempler på, at nye medier har fortrængt tidligere (den elektriske skrivemaskine blev fx fortrængt af den personlige PC, men

spørgsmålet er, om en skrivemaskine overhovedet er et medie). Hverken bogen eller den gode gamle telefonsamtale (der i parentes bemærket *selv* var blevet forstået som en 'interfacial' korrumpning af den autentiske *face-to-face*-samtale) forsvandt jo, men ændrede til gengæld nok både form og betydning pga. de nye medier. Omvendt overså de kulturpessimistiske kritikere, hvordan både nettet og mailen etablerede betingelserne for, at helt nye litterære og interpersonelle kommunikationsformer kunne opstå. E-mailen kan således ses som et medie, der faktisk har givet en tidligere så afgørende kommunikationsform som den hurtige *billet* – det hastige, korte brev, en voldsom *revival*. Vi har altså ikke mistet noget, men fået noget (igen). Og ligesom brevet med telefonens fremkomst ændrede karakter fra et funktionelt medium til informationsudveksling i retning af et betydningsladet medium til intime betroelser, på samme måde har telefonen med mailens fremkomst ændret betydning fra et effektivt middel til udveksling af informationer til et mere intimt udtryk for samtale, hvor vi pludselig lægger meget mere mærke til informationernes vægt af indeksikalt overført, kropslig stemme end førhen. På en eller anden måde er det blevet langt mere privat, intimt, ja nærmest erotisk at tale i telefon efter mailens fremkomst, og det er vel også derfor det kan virke nærmest ublufærdigt at ringe til et offentligt kontor for at rekvirere en blanket eller et forskudsskema, mens det er helt naturligt at udbede sig den samme ydelse per mail.

Vi har nu set, hvordan interfacet i både kommercielle og kunstneriske forståelser beskrives og karakteriseres ved hjælp af dét, jeg har kaldt repræsentationelle overskridelsesfantasier. Jeg vedkender mig naturligvis en udtalt skepsis i forhold til disse fantasier, som, mener jeg, snarere end at udtrykke nogen essentiel 'sandhed' viser, at interfacet forstås og i et vist omfang også udvikles i forlængelse af en tankefigur, der – som de netop nævnte

eksempler antyder – tilsyneladende dukker op med en vis regelbundethed i forbindelse med fremkomsten af 'nye medier'. Netop dette forhold bør gøre os mistænksomme over for alt for kategoriske forståelser af interfacet som et radikalt nybrud og i stedet få os til at se på fænomenet i et historisk perspektiv, naturligvis uden at overse, at interfacet faktisk er et nyt fænomen. Men selv nyheder forholder sig jo til historien! Så hvad er det egentligt der sker med fremkomsten og den kulturelle udbredelse af interfacet?

## FRA REFERENTIET TIL INFORMATIONELT BILLEDE

Min grundantagelse vil være, at fremkomsten af afgørende nye (visuelle) medier, hvorunder interfacet i denne sammenhæng må regnes, grundlæggende ændrer betingelserne for *konceptionen, produktionen, distributionen og receptionen* af billeder. De historiske standardeksempler er her naturligvis fotografiets og filmens fremkomst i begyndelsen af 1800- og 1900-tallet, der, som blandt andre Walter Benjamin påpegede allerede i 1930'erne, fuldstændigt revolutionerede vores måde at tænke og forstå det visuelle felt, og herunder billedkunsten, på (Benjamin, 1998).

Jeg vil ikke kunne nå at argumentere fuldt for denne antagelse i denne sammenhæng, men jeg vil forsøge at rejse et eller to centrale spørgsmål vedrørende interfacet; spørgsmål som flere af mine kollegaer også vil berøre (se i den forbindelse specielt Jacob Wamberg & Lone Koefoed Hansens bidrag i nærværende skriftserie). Pladsen tillader mig at *rejse* disse spørgsmål; ikke at besvare dem.

Det første spørgsmål er bredt og drejer sig om, hvorvidt interfacet overhovedet med rette kan betegnes som et *medie* i traditionel forstand, altså sådan som fotografiet og filmen var medier. Det andet spørgsmål er mere snævert, og drejer sig om, hvorvidt det er rimeligt at diskutere interfacet som et *billedmedie*,

al den stund det jo er indlysende, at vi her har at gøre med et tværmedialt, tværæstetisk fænomen.

For at begynde med det sidste: Jeg anlægger her en pragmatisk synsvinkel og tillader mig at se på interfacet som en slags billede. Det er som skærbilleder, vi oftest møder og interagerer med interfaces i dag, og uanset at interfacet som sagt uomtvisteligt er tværæstetisk og tværmedialt i sin grundvold, så er det altså *også* billedligt, og jeg tror at en sær-æstetisk, billedlig tilgang til det kan være frugtbar (på samme måde som auditive, tekstuelle og dramaturgiske tilgangsvinkler kan være frugtbare). Med denne pragmatiske afgrænsning af synsvinklen i baghovedet kan man så nærme sig det første spørgsmål, altså spørgsmålet om interfacet overhovedet er et medie. Her *kunne* man sige, at interfacet helt overskrider den mediale logik (og måske endda repræsentationens logik) og griber fat i verdens væv på en hidtil uset måde; at der altså skulle være tale om en form for ny semiotisk tilstandsform; en slags elektronisk osmose, hvor interfacet er den membran, der tillader bits'ene at gribe fat i og udveksle information med det fysiske og måske endda biologiske stof.

Jeg vil ikke gå helt så langt. Jeg er enig i, at interfacet – alene i kraft af den mulighed for interaktion, der vel nærmest er en betingelse for at vi kan tale om et interface – markerer noget nyt, men vil vælge at udtrykke det i følgende tese:

*Interfacet markerer overgangen fra det referentielle til det informationelle billede som kulturelt dominerende billedtype.*

Radarbilledet vil her, som blandt andre medieteoretikeren Lev Manovich har fremført, være et oplagt eksempel, ja måske simpelthen prototypen på det informationelle billede (Manovich,

2001. Se endvidere Elkins, 2000). Hvor det klassiske referentielle billede statisk refererer til verden *som den så ud engang*, refererer radarbilledet til verden i *real time* og i en form, der *kan* være, men ikke behøver være, illusionistisk. Radarbilleder er primært et *flow* af informationer, som kan 'tunes' efter behov, og den illusionistiske form, vi ser i fx vejrudsigtens radarbilleder, er bare en 'forklædning' af datastrømmen i en velkendt form, nemlig en kartografisk fremstilling. Når der bliver sat strøm til billedet, som det sker i radaren, åbnes der ydermere op for komplekse *feed back*-mekanismer, der så at sige giver billedet mulighed for at virke i verden.

Jeg vil altså forsøge at historisere fænomenet ved at se på det som et overgangsfænomen, et epistemeskift, hvor én type repræsentation gradvist suppleres eller erstattes af en anden, *men vel at mærke stadig inden for repræsentationens grænser*. Jeg indtager her omtrent samme standpunkt som Lev Manovich, der i *The Language of New Media* fremstiller *den interaktive skærm* (det grafiske interface) som en underkategori af *den dynamiske skærm* (film og tv), der igen fremstilles som en underkategori af *den klassiske skærm* (perspektivisk maleri). Det informationelle billede er altså nok et billede der *virker* på en anden måde end det referentielle billede (der *viser* verden snarere end *virker* i den), men det er stadig, ville jeg hævde, en repræsentation.

Det er hér, metaforene for det billedlige bliver interessante. Altså: Hvordan beskriver man billedet og dets relation til virkeligheden? – Er der tale om et vindue, et spejl, en skærm eller måske noget helt fjerde? Disse spørgsmål vil vi nu vende os mod.

## METAFOR-HISTORIE

Vinduesmetaforen kan dateres temmeligt præcist i vestlig kunstteori, nemlig til årene lige omkring 1435, hvor den italienske renaissance-teoretiker, arkitekt og billedkunstner Leon Battista

Alberti formulerede sin traktat *Om Billedkunsten (Della Pittura)*. Her introduceres vinduesmetaforen på følgende måde:

Allerførst tegner jeg [på billedfladen] en retvinklet firkant af den størrelse, jeg ønsker det. Den opfatter jeg som et åbent vindue, hvorigennem jeg ser ud på det, som skal males derpå... (Alberti, 2000, 260).

Her ser vi, hvordan billedet for første gang identificeres med virkeligheden (eller i hvert fald *synet af* virkeligheden). Det er den vestlige illusionistiske, perspektiviske realismes fødsel, vi bevidner her. Alberti gav også mere konkrete anvisninger på, hvordan man skulle realisere denne nye billedtype, nemlig ved hjælp af et grid-net, der i de følgende århundreder blev et populært redskab til at transponere syns-udsnittet over på billedfladen (se Figur 8).



Figur 8: Albrecht Dürer, 1538

Albertis metafor var dominerende ind til omkring år 1900, hvor den illusionistiske transparensforestilling blev udfordret af bl.a. den moderne malerkunst. I 1925 udtrykte den spanske kunstkritiker José Ortega Y Gasset det i det berømte essay *Menneskets fordrivelse fra kunsten* på følgende måde:

Lad os antage, at vi betragter en have gennem en vinduesrude. Vort øje vil indstille sig således, at sestrålen uden ophold gennemtrænger glasset for at fortabe sig i blomster og løv. Jo klarere glasset er, jo mindre ser vi det. Men nu gør vi det modsatte: vi ser bort fra haven, trækker sestrålen tilbage og retter den mod glasset. Med det samme svømmer haven ud for vort blik, vi ser nu blot masser af utydelig farve, der synes at klæbe bag ruden. At se haven og vinduesglasset er to uforenelige handlinger. Den ene udelukker den anden, de forlanger forskellig øjeindstilling. (Ortega, 1965, 25).

Det er indlysende, at disse ”masser af utydelig farve”, Ortega skriver om, er en metafor for det samtidige, modernistiske maleri, der var godt på vej ind i den type abstraktion, der i løbet af 1900-tallet blev til fx Pollocks enorme farveflader; en kunstform som i egen selvforståelse var en overskridelse af og en frigørelse fra illusionismens ’tvang’.

Alligevel, og på trods af at Ortega i citatet fremstiller de to synsmåder som uforenelige, vil jeg mene, at vi stadig befinder os inden for et Albertiansk paradigme. Højmodernismens uigennemtrængelige mure af maling, der stræbte efter at gøre repræsentationens stoflige karakter synlig, var bare vinduesrudens negation; omvendingen af logikken, ikke overskridelsen af den.

Man kunne forestille sig, at drømmen eller idealet om total transparens følger ’naturligt’ med vindusmetaforen (*perspektiv* betyder egentlig ’at se sig igennem’). På grund af identifikationen mellem billedet og synsudsnittet, og på grund af synets projektive, ’fremadgribende’ kraft (at se noget er at gribe ud efter det med øjnene) synes det naturligt, at drømmen om at kunne overskride vinduet, at gå gennem spejlet, følger Albertis metafor. – Og det er naturligvis en paradoksal drøm eller forestilling, for hvis repræsentationen opløser sig og bliver *præsentation*, så er den jo netop ikke mere, ja repræsentation ...



Det er denne paradoksale – og må jeg indrømme: dybt fascinerende – tankefigur, vi ser udtrykt i mange af de mere kulørte forestillinger om interfacet. Spørgsmålet er som sagt, om vi skal tage disse forestillinger for *face value*, for at blive i ansigtsmetaforen, altså om de er udtryk for, at interfacet *faktisk* indfrier denne århundredgamle drøm, eller om interfacet omvendt tænkes, forstås og i et vist omfang udvikles i forlængelse af en tradition.

Mit bud vil være et både-og. Hvis man ser på de to væsentligste visuelle mediefrembrud siden midten af 1700-tallet – fotografiet omkring 1800 og filmen omkring 1900 – så vil man hurtigt genkende præcis den samme transparensfantasi og overskridelsesmetaforik. Fotografiet blev således hyppigt beskrevet som en teknik, der "gav Naturen evnen til at tegne sit eget billede"; fotografiet var "Naturens Blyant", som den engelske opfinder Fox Talbot kaldte verdens første fotobog (om end Talbots egen praksis på mangfoldige måder udfordrede præcis den antagelse).

I min bog *Fotografiets grå mytologi* (Bertelsen 2000) satte jeg mig for at demontere denne kulturelt naturaliserede forestilling om fotografiet som et særligt transparent og realistisk medie, både i forhold til vor egen tids digitale fotografi og i forhold til det gammelkendte, analoge fotografi. Jeg vil ikke gentage argumenterne her, men blot pege på, at også fotografiet, denne for en umiddelbar betragtning ultimativt *referentielle* billedtype, faktisk udmærket kan forstås som et *informationelt* billede i forlængelse af overvejelserne ovenfor. Den tjekkisk-tyske medieteoretiker Vilém Flusser gav som en af de første ord til sådan en 'informationel' eller i vores sammenhæng måske ligefrem 'interfacial' forståelse af det fotografiske medium:

Fotografen har forpligtet sig til at udtømme kameraets program, at realisere alle dets muligheder. Men det er et rigt og praktisk taget uoverskueligt program. Fotografen har påtaget sig at afdække programmets skjulte muligheder. Han vender og drejer kameraet, han ser ind i det og igennem det. Hvis han ser gennem kameraet ud på verden, så er det ikke fordi han er interesseret i verden, men fordi han leder efter endnu uopdagede muligheder i kameraprogrammet, hvormed han kan producere ny information. Hans interesse er koncentreret om kameraet, og verden "derude" er bare et redskab for hans virkeliggørelse af programmets muligheder. Kort sagt: Fotografen arbejder ikke. Han vil ikke ændre verden. Han søger information (Flusser 1988, 30).

Opslugt i kameraets rige 'program' (og man skal huske at denne tekst er skrevet *før* digitale fotografiapparater og Photoshop var almindeligt udbredte fænomener) er fotografen i Flussers forståelse optaget af at udforske kameraet snarere end verden; maskinen frem for fænomenerne. Flusser opfatter altså fotografiet som et anti-referentielt medie, i hvert fald for så vidt angår fotografens interesse i den fotografiske akt: den handler ikke om at gengive verden referentielt, men om at bearbejde kameraets data informationelt.

## EN KUNSTNERS DRØM

Til slut vil jeg vende mig mod filmen og specielt se på ét ganske bestemt eksempel fra filmens allertidligste stadier, nemlig en film fra Edisons hånd med titlen *An Artist's Dream* fra år 1900. Der er tale om en ganske kort, ca. 1 minut lang strimmel, der med brug af primitive filmtrick fortæller historien om en sovende kunstmaler, der i drømme oplever, hvordan to malede kvinder træder ud af deres billedrammer (de i vores forvante øjne klodset drapperede klædeskabe gjorde det i samtiden udmærket ud for billedrammer) vækket til live af en djævelsk udseende figur, der efter kunstnerens forgæves forsøg på at gribe om kvinderne tryller dem tilbage til deres plads i malerierne, hvorpå kunstneren frustreret vågner og

griber til den flaske, der måske også fremkaldte den urolige drøm (se Figur 9).



Figur 9: Fra filmen *An Artist's Dream*, 1900

Trickfilm som denne var populære i begyndelsen af 1900-tallet og blev, sammen med andre spektakulære optagelser af fx elefant-henrettelser, vist på markedspladser og i beværtninger. Det interessante er naturligvis, at filmen her iscenesætter drømmen om overskridelsen netop *som* en drøm; kunstnerens drøm. Overskridelsen er ladet med frustreret erotik, både i denne og andre, beslægtede Edison-strimler: De to kvinder byder sig *can can*-dansende til for kunstneren, der forgæves forsøger at omfavne dem, men hver gang han prøver, forsvinder de mellem armene på ham; det levendegjorte billede lystreer altså ikke kunstneren, men følger kun djævelens bud. Han er billedets onde ånd; en form for cinematografisk *avatar*, der formidler mellem de forskellige repræsentationelle lag i filmen.

Det er svært at vide, hvordan sådan en film er blevet opfattet i år 1900. Formodentlig delvis som en vits, men sikkert kun delvis. Som et nyt medie blev filmen i 1900 omgærdet af nogle af de

samme transparensforestillinger, vi i dag oplever i forbindelse med interfacet, og mediets slående realisme har formodentlig forbløffet publikum og tilføjet den ekstra dimension til oplevelsen, at dette medie altså *faktisk*, og i hel bogstavelig forstand, kunne *livagtiggøre* repræsentationen i kraft af det filmiske billedes bevægelighed. Samtidig forsøger filmen jo ikke ligefrem at skjule, at det er en trick-film, og en del af dens appeal har ganske givet været blandingen af publikums forbløffelse ("det er så livagtigt") og samtidige bevidsthed om illusionens karakter af konstruktion ("men jeg ved godt...").

## KONKLUSION

Der er altså noget der kunne tyde på, at den overskridelsesfigur, vi her har set på, er en genkommende tankefigur eller trope i forbindelse med fremkomsten af afgørende nye medier, eller sagt på en anden måde: I disse kritiske faser bliver overskridelse af repræsentationen et motiv *i* repræsentationen (jvf. Roman Jacobsons gamle slagord: "Realisme er en effekt i repræsentationen" (Jacobson 1987)). Set i det perspektiv er der direkte forbindelse mellem Edisons lille film fra 1900 og *Blade Runner*, *The Matrix* eller TDCs aktuelle reklame for bredbånd, og de forståelser af interfacet, der ligger deri.

Er jeg så endt med gammelklogt at sige, at der intet nyt er under solen, og at interfacet bare er en gentagelse af kulturelle tankefigurer med et par århundreder på bagen? Nej, det håber jeg ikke. Som sagt: jeg tror interfacet markerer overgangen fra det referentielle til det informationelle billede som kulturelt dominerende billedtype. Og jeg tror denne overgang er en overordentlig vigtig begivenhed i vores visuelle kultur. – Men jeg tror også, at denne overgang faktisk forlængst har fundet sted (jvf. Flussers forståelse af allerede fotografiet som et informationelt medie), men at vi først nu er ved at opdage det. Jeg tror det er

derfor, vi kan se forbindelser mellem situationen ved fotografiets fremkomst i begyndelsen af 1800-tallet, filmens fremkomst omkring år 1900 og det grafiske brugerinterface omkring år 2000. I alle tre tilfælde er der tale om visuelle teknologier, der bringer vante forestillinger om synets forbindelse til virkeligheden i krise.

Interfacet synliggør altså (atter engang) denne krise som et – delvist u-erkendt – vilkår for moderniteten som sådan, og for en historiker bliver opgaven derfor både at læse interfacet i forlængelse af traditionen og omvendt traditionen i lyset af interfacet.

## LITTERATUR

Alberti, Leon Battista: *Om Billedkunsten*, på dansk ved Lise Bek. København: Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck, 2000.

Baudrillard, Jean: "Aesthetic Illusion and Virtual Reality", in Nicholas Zurbrugg (ed.): *Art and Artefact*, London: Sage Publications, 1997.

Benjamin, Walter: "Kunstværket i dets tekniske reproducérbarheds tidsalder" (1936) og "Lille fotografihistorie" (1933) i: *Kulturkritiske essays*, København: Gyldendal, 1998.

Bertelsen, Lars Kiel: *Fotografiets grå mytologi – Historier på kanten af et medie*. København: Politisk revy, 2000.

Bertelsen, Lars Kiel & Pold, Søren: "Interfacerealisme – Fra Balzac's *Belle noiseuse* til kodens visuelle støj hos Mark Napier" in: Karin Petersen & Mette Sandbye (red.): *Virkelighed, virkelighed! Avantgardens realisme*, København: Tiderne skifter, 2003.

Carroll, Lewis: *Alice i Eventyrland og Bag Spejlet* (1865 og 1872), på dansk ved Kjeld Elfelt, København: Spektrum, 1964.

Elkins, James: "Kunsthistorie og billeder der ikke er kunst", i *Periskop*, nr. 9, 2000.

Flusser, Vilém: *En filosofi för fotografien (Für eine Philosophie der Fotografie)*, 1983), på svensk ved Jan-Erik Lundström, Göteborg: Bokförlaget Korpen, 1988.

Gitelman, Lisa & Pingree, Geoffrey B. (eds.), *New Media 1740-1915*, Cambridge, Mass. / London: The MIT Press 2003.

Jacobson, Roman: "On Realism in Art" (1921), in: *Language in Literature* (ed. Krystyna Pomorska & Stephen Rudy), London: Harvard University Press 1987.

Manovich, Lev: "A Genealogy of the Screen" i *The Language of New Media*, Cambridge, Mass. / London: The MIT Press, 2001.

Manovich, Lev: "Elementer til en arkæologi for computerskærmen" in: Bent Fausing & Eva Novrup Redvall (red.): *I billedet er alt muligt*, København: Tiderne skifter, 2000.

Ortega Y Gasset, José: *Menneskets fordrivelse fra kunsten* (1925), på dansk ved Ole Sarvig, København: Gyldendals Uglebøger, 1965.

MiraVision: <http://techdigestuk.typepad.com/tech> [26.08. 2004]

Edisonfilm: Library of Congress online:  
<http://hdl.loc.gov/loc.mbrsmi/edmp.1162> [31.05.2005].